UNIVERSIDAD AUTONOMA DE COLOMBIA

MAESTRIA EN DIDACTICA DE LAS CIENCIAS

GESTION DE INFORMACION Y M EDIOS PARA LA WEB

AUTOEVALUACION:

Olga Irene Arenas Corredor

Licenciada en Administración y Supervisión Educativa, Especialista en Informática para la Gestión Educativa, Especialista en Gerencia Educativa, Estudiante de Maestría en Didáctica de las Ciencias, olga.arenas@fuac.edu.co, Docente Secretaría de Educación de Bogotá

De acuerdo a la conversación de la última sesión de Medios para la Web, realizo una Autoevaluación de este módulo y el de Gestión del Conocimiento teniendo en cuenta dos ejes:

1. Los objetivos institucionales, entendidos en términos de lo que se planteó para los cursos como elementos temáticos importantes a comprender.
2. Los avances personales, entendidos en términos de los tránsitos personales desde los cuales se inició y dónde se terminó el proceso de este semestre.

Para la autoevaluación:

- Coloco a cada indicador la valoración numérica entre 1 y 5, con su respectivo porcentaje en cada eje (el institucional y el personal).
- Describo los dominios conceptuales y procedimentales alcanzados en cada uno de los dos ejes, y cómo los artefactos construidos (micro wikis, proyectos en Scratch) dan cuenta de tales alcances

a. Gestión del Conocimiento: 4.8

- Uso artefactos digitales para la construcción de memoria hipertextual individual y colectiva. ***4.8***

- Analizo de manera crítica la calidad de la información encontrada en Internet, en particular en lo referente a las tendencias sobre derecho de autor, publicación en Internet y privacidad y portabilidad de los datos***. 4.8***
- Construyo un micro wiki con información enlazada que estuviera dentro y fuera de él (por ejemplo en Internet Archive). ***4.8***
- Empleo el micro wiki no sólo para dar cuenta de los contenidos y ejercicios de la clase, sino también fuera de ella. ***4.8***
- Respeto y explicito el material con derechos de autor, que se referenció e incluyo en el wiki y en el proyecto de Scratch. ***4.8***

b. Medios para la Web: **4.8**

- Creo artefactos digitales que integren audio, imagen, video, animación, entre otros y los publico en la Web. ***:*** **4.8**
- Expreso algorítmicamente las interacciones en los artefactos digitales para poder crearlos.________________________________ **4.8**
- Publico tres proyectos de Scratch en la página de la comunidad de Scratch. ____ **4.8**
- Creo y comparto la Galería **maestriafuacweb2008** para publicar los proyectos del Grupo de Heladas **4.8**
- Expreso a través de scripts el comportamiento de los objetos de forma tal que se logra expresar una idea. **4.8**
- Expreso las dificultades y conocimientos en los canales de comunicación: Aula Virtual, identi.ca, haciendo referencia a las indagaciones previas y autónomas o a las exploraciones que intentaban encontrar respuestas. **4.8**

DOMINIOS Y COMENTARIOS FORMATIVOS

Desde mi formación en Idiomas, en Administración, en Informática para la Gestión Educativa y en Gerencia Educativa: Cuando hablo de Gestionar, me refiero a la forma clara, concisa y precisa de organizar, dirigir y ejecutar algo que va dirigido a una población especifica, a la cual me he dado a la tarea de conocer en cuanto a sus fortalezas, pero también en cuanto a sus debilidades; específicamente, a las debilidades debo dirigir mi gestión para que lo que voy a gestionar sea efectivo, mejore su situación y genere su crecimiento intelectual, el cual se verá reflejado en su actitud y comportamiento, además como docente sentiré gran satisfacción.

En cuanto a la Información, me parece importantísima, pues este término conocido y aplicado en muchos entornos, exige del emisor el conocimiento de los receptores, interlocutores y el manejo de unos códigos que facilitan que esta fluya generando buena comunicación, la cual gestará motivación, expectativas, nuevas ideas, creatividad. etc.

Considero que las TICs, como medios que permiten que se gestione información de manera clara y rápida, exigen de quien las utilice, excelente manejo de la gestión de información, para que la comunicación realmente facilite el desarrollo del pensamiento y posibilite la aprehensión de nuevos conocimientos.

Pues bien en pocos días entendí lo importante que es saber comunicar algo. Sin duda la tecnología nos obliga a adentrarnos en la Gramática en toda la extensión de su palabra, para poder interpretar, analizar, y comunicar con argumentos claros información que seguramente colaborará a alguien quien considere que esta producción mental es de beneficio para su trabajo.

Respecto a las herramientas que abordamos en el aula de informática las veo como sistemas manejadores de contenidos que permiten gestionar información de forma dinámica y que son aplicables en diversos entornos; desde este punto de vista serán de gran ayuda en el desarrollo de mi Proyecto de Integración Temática y transversalización de las TICs en el plan de estudios de mi institución educativa. Hoy con las Wikis, con el freemind, el archive, Scratch y otras herramientas que observé en la red, las cuales las complementan y facilitan nuestra labor.

El inicio del manejo de la wiki me produjo desasosiego, ya que tuve dificultades para guardar la información, pero después de experimentar con cinco wikis, logré el trabajo que estoy presentando y que creo continuaré enriqueciendo porque ya encontré la forma de manejarlo, aún falta mucho pero estoy satisfecha con los resultados hasta el momento.

El Freemind constituye una herramienta de gran ayuda en la presentación de ideas a través de mapas mentales pues facilitan la presentación de los esquemas mentales que posee la persona y que se pueden ver a través de redes semánticas que crea.

Estas herramientas son de gran apoyo pedagógico pues permiten entender los códigos universales que se utilizan en otros entornos, lo entendí como "tender un puente en la diversidad": unión de construcción de conocimientos. Frente al computador lo que vemos es una

metáfora, el computador mueve registros no representa nada necesita una metáfora para que funcione, lo que está debajo es la metáfora que desciframos, pues esta presenta aspectos de forma que nos muestran mensajes de fondo.

Por consiguiente se necesita de una interfaz como mediador entre una cosa y otra, entre el usuario y el computador: Objetos virtuales de aprendizaje como sistemas de comunicación que embeben códigos para poder llegar a crear, modificar, listar contenidos que se utilizan a través de modelos que permiten añadir, eliminar, modificar, listar información.

Entonces, podríamos utilizar la programación orientada a objetos, pues esta es tecnocéntrica, es un paradigma sobre la forma de codificación para tener superestructuras de datos, que se pueden reutilizar que se heredan, o sea que un objeto puede crearse a partir de otro, sus características se pueden reutilizar; además, los mensajes sirven para diferentes funciones, es decir se aprovechan de diferentes formas y pueden recibir diferentes datos.

Por otra parte el objeto tiene un interior y exterior: uso interfaces, esto significa que una clase tiene varios tipos de subclases, ese conjunto de clases tiene algo en común y esta se le llama interfaz, ej: solo para la línea de producción de papeles, se utilizan los atributos son variables y tiene un elemento único del conjunto de clases a su vez; igualmente, conformar un objeto más complejo a partir de objetos más pequeños, con el fin de hacerlo reutilizable.

La Programación se realiza para hacer que algo sirva para diversas cosas, por ese motivo se generan Metadatos: conjunto de cosas, datos sobre datos, que sirven en diversas áreas: medicina, física, etc. Toda esta estructura requiere del reconocimiento y respeto por los derechos de autor de quienes dedican tiempo, experiencia y conocimientos a facilitar que la información fluya.

Los Permisos y arquitecturas adecuadas son de carácter legal, de interoperabilidad, de tecnología, estándares y ejemplos de programas dentro de los cuales se pueden trabajar algebra computacional y otras áreas, todo depende del objeto. El Java permite saltar de un texto a otro. Corre embebido dentro del navegador. Los Permisos legales internacionalmente más conocidos son: C copyright: todos los derechos reservados, CC creative commons: algunos derechos reservados (software libre).

En fin, el volumen de información al respecto hace que dediquemos más tiempo a la lectura, análisis, interpretación y aplicación de múltiples opciones que facilitarán nuestro trabajo.

Respecto a la Evaluación Autónoma, considero que he dedicado tiempo a Gestionar Información a través de los Wiki, de Freemind, Archive, Scratch he compartido mis saberes y mis dificultades con mis compañeros; debo contarle que me siento muy bien en cuanto a mi responsabilidad académica, profesional y a mi desempeño en el Módulo de Gestión de la Información y de Medios para la Web; igualmente, en todo el grupo observé gran preocupación e interés por realizar el trabajo, tanto que nos dimos a la tarea de llamarnos, preguntar , completar y facilitar información que los otros necesitaran, así que creo iniciamos un proceso de "CREACION DE COMUNIDAD DE CONOCIMIENTO", esto es una gran ganancia, no solo para cada uno de los

que conformamos el grupo, sino para la Universidad y para la sociedad, que espera de nosotros una transformación intelectual, de actitud y aptitud, que redunde en beneficio y progreso.

Con gran aprecio por su labor,

OLGA ARENAS

NOTA: POR FAVOR REVISA MIS WIKIS

Olgarenas.tiddlyspot.com

Olgaaarenas.tiddlyspot.com